Retrospectiva The House of the Dead: Tensão e Sobrevivência

intro

Você se lembra da primeira vez que viu um Zumbi? Eu me lembro da minha vez? Foi sinistro. Eu vi um zumbi perseguindo uma pessoa, o que é aterrorizante porque mortos não se levantam, mortos não caminham, mortos não vão atrás de pessoas e mortos não atacam outros vivos. É claro que tudo o que eu disse aqui não foi real, obviamente, eu vi isso através de uma tela de fliperama do jogo que é tema desse vídeo: The House of the Dead, o jogo que me aterrorizou nos meus primeiros anos de jogatina. Dito isso, o que fazia esse jogo aterrorizante e fascinante ao mesmo tempo? Sujeitos, é para isso que esse vídeo existe. Então pegue a sua arma, mire na cabeça, e lembre-se de atirar fora da tela para recarregar enquanto eu faço Retrospectiva The House of The Dead.

Origens

Antes de explorar o jogo em si, é interessante olhar para o processo criativo do jogo. O que leva à empresa que desenvolveu o jogo, a Sega. Antes de se tornar a rival da Nintendo no mercado de consoles domésticos, a Sega trabalhava com jogos para fliperamas, lançando jogos com grande sucesso tanto no Japão quanto no mercado internacional, tipo Hang On, Space Harrier e Out Run (parênteses inútil, todos esses três jogos podem ser jogados em Yakuza 0 como minijogos). Nos anos 80 surgiu uma ênfase maior em fazer jogos para consoles, mas no início dos anos 90 começou um retorno nos jogos voltados para os fliperamas, ainda mais quando no começo essas máquinas eram as únicas capazes de processar gráficos tridimensionais de qualidade. Ainda assim, a Sega nunca largou o mercado doméstico nesse período, e continuou competindo com a Nintendo. Então veio uma nova leva de jogos, dessa vez em 3D, como Virtua Fighter, Virtua Striker, Virtua Tennis e, talvez o mais importante para falar do dito cujo, Virtua Cop. Quando observada, essa lista contém jogos que, ainda que amigáveis para crianças, eram voltados para um público adolescente. Mas a Sega queria fazer algo diferente, ela queria fazer um jogo para adultos.

Esse projeto foi entregue a um dos vários estúdios da divisão de fliperamas da Sega, o estúdio AM1, e a pessoa encarregada da direção do projeto foi **Takashi Oda**. Como o jogo seria um Light Gun Shooter, ou On Rail Shooter, para se destacar em relação ao seu primo Virtua Cop, a equipe na AM1 decidiu buscar referência em filmes de terror. Originalmente com uma atmosfera e tom sobrenatural, segundo Oda inspirado no seriado Arquivo X, eventualmente esses elementos foram substituídos por zumbis, por serem mais “reais”.

Conceitos iniciais mostram também que a jogabilidade seria em dois painéis, um que ficaria a frente e outro atrás do jogador.